

LEBEL

BRIDGE

**Le jeu
avec le
MORT**

La méthode Lebel



éditions du
ROCHER

MICHEL LEBEL

**LE JEU
AVEC LE
MORT**

LA MÉTHODE LEBEL

Tous droits de traduction, de reproduction
et d'adaptation réservés pour tous pays.

© Éditions du Rocher, 2011

ISBN : 978 2 268 07131 2

ISBN pdf : 978-2-268-00517-1

LES GRANDES BASES

NOTIONS DE BASE – LES LEVÉES

NOTIONS DE BASE

Au bridge, on est obligé d'« obéir à la couleur » chaque fois que cela est possible.

En d'autres termes → si un joueur, partenaire ou adversaire, joue une carte quelconque, les trois autres joueurs – à moins de ne pas en posséder – **sont tenus de fournir une carte de la même couleur.**

Il est ainsi évident qu'un camp ne pourra jamais faire dans une couleur plus de levées qu'il n'y a de cartes dans la main longue.

RÈGLE → Le nombre **maximal** de levées que vous pouvez faire est égal au **nombre** de cartes de la main longue.

Voici trois exemples concernant le déclarant – en Sud – et son « partenaire » le mort en Nord.

Les deux premiers sont très simples, le troisième concerne le « **gaspillage** » des honneurs.

Exemple n° 1 :

♥ A D
N S
♥ R V

Chacun des deux joueurs possède deux cartes à ♥ ; bien qu'il s'agisse des quatre **honneurs** les plus élevés, le déclarant ne pourra réaliser que **deux levées dans la couleur**.

Exemple n° 2 :

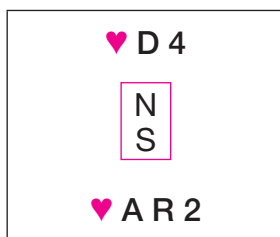
Un exemple avec **cinq** cartes dans une couleur :

♠ A D 10 6 2
N S
♠ R V 5

Commencez par encaisser le Roi et le Valet – les honneurs de la main courte : jouez ensuite le 5 pour le 10 du mort.

Vous réaliserez **un total de cinq levées**.

Exemple n° 3 :



Si vous commencez par encaisser l'As et le Roi de ♥ vous écraserez la Dame et ne ferez que **deux** levées.

Pour réaliser **trois** levées : encaissez d'abord la Dame – l'honneur de la main **courte** – puis l'As et le Roi.

RÈGLE → **Encaissez d'abord les honneurs de la main courte** et ensuite ceux de la main **longue**.

- **Un conseil** → évitez le **gaspillage** des honneurs de la main courte.

PLAN DE JEU ET LEVÉES

Les enchères terminées, le jeu de la carte commence. L'adversaire placé à la gauche du déclarant joue la première carte c'est **l'entame**.

À ce moment précis – une obligation formelle à laquelle aucun déclarant – quel que soit son niveau – ne peut échapper →

faire un PLAN avant de jouer la première carte du mort, même si celle-ci paraît évidente.

• **Un conseil** → c'est le seul moment où un temps d'arrêt ne fournira aucune indication à vos adversaires, profitez-en.

- **L'OBJECTIF N° 1** → en face du mort est de réaliser le nombre de levées que vous avez demandées.

Un exemple : vous avez annoncé 3 SA, **vous devez faire 9 levées**. Les levées supplémentaires n'ont pas ou peu d'importance¹.

Il existe rarement dès le début d'un coup de bridge suffisamment de levées **maîtresses** pour que le contrat que vous avez demandé soit « sur table ».

Il est nécessaire le plus souvent de fabriquer des levées.

L'importance de **l'atout** et des levées de **coupe** conduit à faire une étude séparée des plans de jeu à sans-atout et des plans de jeu à l'atout.

Il existe deux principaux moyens pour fabriquer des levées :

- ① **L'affranchissement**
- ② **La coupe**

L'AFFRANCHISSEMENT → **c'est l'action de rendre maîtresses**, une ou plusieurs cartes qui ne l'étaient pas au départ, **c'est-à-dire de les libérer**.

1. Sauf en tournoi par paires.

Ce moyen est valable pour **tous** les contrats.

LA COUPE → permet dans un contrat à l'atout de remporter la levée.

Dans les coups à l'atout lorsque vous n'avez plus de la couleur demandée, vous avez le **droit** et non l'obligation de fournir un atout. Cette coupe vous permettra en l'absence d'une surcoupe adverse de faire la levée.

- **Après l'entame vous faites un plan de jeu** : c'est-à-dire que vous commencez par **compter vos levées**.

LES LEVÉES

IL EXISTE **TROIS** SORTES DE LEVÉES :

① **Les levées maîtresses**

Les levées maîtresses ou immédiates sont des levées que vous pouvez faire au moment de votre choix.

② **Les levées sûrement affranchissables**

Ce sont des levées que vous êtes certain d'avoir **le temps** de rendre maîtresses.

③ **Les espérances**

Ce sont des levées « probables » que vous allez **peut-être** avoir le temps ou la possibilité d'affranchir. L'incertitude provient de la méconnaissance de la distribution et du placement des cartes **adverses**.

- En dehors des levées maîtresses, l'affranchissement obéit à plusieurs grands principes que nous allons étudier dans cet ouvrage.

AFFRANCHISSEMENT ET IMPASSES

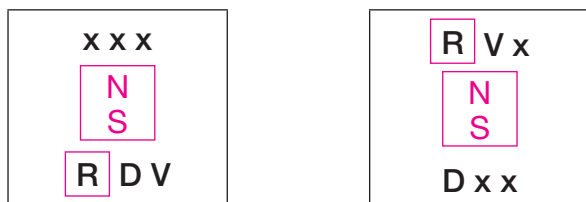
L'AFFRANCHISSEMENT

1 - L'AFFRANCHISSEMENT DES HONNEURS

Maintenant nous allons voir comment faire des levées dans une couleur où l'adversaire possède l'As ou l'As et le Roi et vous **toutes les autres cartes** les plus fortes.

L'ADVERSAIRE POSSÈDE L'AS...

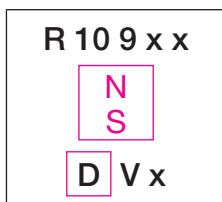
Vous devez jouer **un de vos honneurs** dans cette couleur pour faire « **tomber** » l'As.



Le camp adverse fera une levée avec l'As

Comptons vos levées :

- nombre de cartes dans la main longue : 3
 - nombre de levées du camp adverse : 1
-
- Total : 2 levées



Appliquez la règle ⇒ **commencez par jouer vos honneurs de la main courte** ; c'est-à-dire la Dame et le Valet. Vous réaliserez : $5 - 1 = 4$ levées.